

Raudhah, Vol. 07 (02), Juli-Desember 2019, ISSN: 2338-2163, hlm. 91-105

## JURNAL RAUDHAH

Progam Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) UIN Sumatera Utara  
<http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudhah>

### PENGARUH PENERAPAN PERMAINAN *MAGIC BOX* (KOTAK MISTERI) TERHADAP PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA AL-FAJAR MEDAN DENAI

Oleh

Laili Hajriah Simamora<sup>\*</sup>, Humaidah Br. Hasibuan<sup>\*\*</sup>, Zulfahmi Lubis<sup>\*\*\*</sup>

<sup>\*</sup>mahasiswa PIAUD, <sup>\*\*</sup>dosen FITK UINSU Medan, <sup>\*\*\*</sup>dosen FITK UINSU Medan

#### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) pengaruh penerapan permainan *magic box* (kotak misteri) terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun; 2) pengaruh metode kuis/tanya jawab terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun; 3) perbedaan penerapan permainan *magic box* (kotak misteri) dengan metode kuis/tanya jawab terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di RA Al-Fajar Medan Denai. Metode yang digunakan penelitian kuantitatif, jenis penelitian *quasi eksperimental design* dengan menggunakan desain post-test kontrol grup desain (*non equivalent control grup design*). Jumlah populasi 26, yaitu 13 anak kelas B1 (kelas eksperimen) dan 13 anak kelas B2 (kelas kontrol). Hasil penelitian ini adalah 1) Adanya pengaruh penerapan permainan *magic box* (kotak misteri) terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun, terlihat dari nilai  $t_{hitung} = 10,2700 > t_{tabel} = 2,064$ , 2) Adanya pengaruh metode kuis/tanya jawab terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun, terlihat dari nilai  $t_{hitung} = 8,6782 > t_{tabel} = 2,064$ , 3) Adanya perbedaan pengaruh penerapan permainan *magic box* (kotak misteri) dengan metode kuis/tanya jawab terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di RA Al-Fajar Medan Denai, dilihat dari nilai  $t_{hitung} = 2,7458$  dan  $t_{tabel} = 2,064$ .

**Kata kunci:** Perkembangan Bahasa, Penerapan Permainan *Magic Box* (Kotak Misteri), Pendidikan Anak Usia Dini

#### Abstract

*This study aims to determine: 1) the effect of the application of the game magic box on the language development of children aged 5-6 years; 2) the effect of the quiz / question and answer method on language development of children aged 5-6 years; 3) differences in the application of the game magic box with question and answer method for language development of children aged 5-6 years at RA Al-Fajar Medan Denai. The method used is quantitative research, the type of research is quasi experimental design using post-test design control group design (non equivalent control group design). The population is 26, namely 13 children of class B1 (experimental class) and 13 children of class B2 (control class). The results of this study are 1) The influence of the application of the game magic box on language development of children aged 5-6 years, seen from the calculated value = 10.2700 > table = 2.064; 2) The influence of the question and answer method on the development the language of children aged 5-6 years, seen from the calculated value = 8.6782 > table = 2.064; 3) There are differences in the influence of the application of the magic box (mystery box) with the quiz / question and answer method on the language development of children aged 5-6 years in RA Al-Fajar Medan Denai, seen from the calculated value = 2.7458 and table = 2.064.*

**Keywords:** Language Development, Application of Magic Box, Early Childhood Education

Correspondency Author:

\* lailisimamora@gmail.com

\*\* humaidahasibuan@uinsu.ac.id

\*\*\* zulfahmilubis@uinsu.ac.id

## A. Pendahuluan

Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada pada usia 0-6 tahun dan masa ini merupakan masa emas (*golden age*), karena pada masa ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat dan tidak dapat tergantikan dengan masa mendatang. Pada masa ini jika anak diberikan stimulasi perkembangan yang tepat dan sesuai dengan tahap perkembangannya akan menjadi modal yang sangat penting untuk anak dikemudian hari.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) diarahkan untuk memfasilitasi tumbuh kembang anak secara sehat dan optimal sesuai dengan nilai, norma, dan harapan masyarakat. Pendidikan tersebut dilakukan melalui pemberian pengalaman dan rangsangan yang kaya dan maksimal. Perkembangan merupakan suatu perubahan yang berlangsung seumur hidup dengan bertambahnya struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam kemampuan gerak kasar, gerak halus, bicara dan bahasa serta sosialisasi dan kemandirian. Ciri-ciri pertumbuhan dan perkembangan anak antara lain, menimbulkan perubahan yang berhubungan dengan pertumbuhan, memiliki tahap yang berurutan dan mempunyai pola yang tetap.

Dari beberapa aspek perkembangan anak, aspek perkembangan yang akan dibahas oleh peneliti adalah aspek perkembangan bahasa. Bahasa merupakan alat untuk berkomunikasi. Bahasa merupakan kebutuhan yang sangat penting dalam hubungan antar manusia. Dengan bahasa seseorang dapat menyampaikan apa yang ada dipikirkannya kepada orang lain.

Anak belajar bahasa untuk pertama kalinya adalah sejak lahir. Bayi yang baru lahir hanya bisa menangis untuk mengungkapkan sesuatu kepada orang dewasa. Melalui tangisan itulah bayi mengungkapkan bahasanya yaitu bahasa bayi. Dari hari ke hari bayi akan mengalami perkembangan bahasa dan kemampuan bicara, namun tiap anak tidak sama persis pencapaiannya, ada yang sangat cepat berbicara ada pula yang membutuhkan waktu yang agak lama. Bahasa bagi anak usia dini berperan sebagai sarana untuk berpikir, mendengarkan, melakukan kegiatan bercerita, dan sarana bagi anak agar mampu membaca dan menulis. Peran bahasa sebagai sarana untuk melakukan kegiatan anak usia dini melakukan aktivitas berbahasa dengan menyimak dan berbicara.

Bahasa dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini (Permendikbud, hal. 5) terdiri atas: a) Memahami bahasa reseptif, mencakup kemampuan memahami cerita, perintah, aturan, menyenangkan dan

menghargai bacaan; b) Mengekspresikan bahasa, mencakup kemampuan bertanya, menjawab pertanyaan, berkomunikasi secara lisan, menceritakan kembali yang diketahui, belajar bahasa pragmatik, mengekspresikan perasaan, ide, dan keinginan dalam bentuk coretan; dan c) Keaksaraan, mencakup pemahaman terhadap hubungan bentuk dan bunyi huruf, meniru bentuk huruf, serta memahami kata dalam cerita.

Anak dapat memahami dan mengingat suatu informasi jika mereka mendapat kesempatan untuk membicarakannya, menuliskannya dan menggambarannya. Anak belajar membaca dan menyimak jika mereka mendapat kesempatan untuk mengekspresikan pemahaman mereka dengan membicarakannya maupun menuliskannya untuk diri mereka sendiri maupun ditunjukkan pada orang lain.

Berdasarkan observasi awal di Raudhatul Athfal (RA) Al-Fajar Medan Denai, khususnya kelompok B yakni anak usia 5-6 tahun dengan jumlah 13 anak dan terdapat 8 anak kemampuan bahasanya belum berkembang secara optimal. Ditunjukkan dengan anak belum percaya diri untuk menceritakan kembali apa yang dirasakan anak, misalnya ketika guru melakukan kegiatan tebak-tebakan suatu benda saat pembelajaran hanya sebagian kecil anak yang mampu menebak benda tersebut dengan cara meraba dan menceritakan benda tersebut sesuai dengan ciri-ciri yang dirasakan anak, anak belum mampu menulis kata sesuai ucapannya dengan benar dan anak masih susah mengikuti perintah yang disampaikan guru.

Hal ini di karenakan kegiatan pembelajaran untuk pengembangan bahasa lebih kepada penekanan kemampuan membaca dan menulis huruf yang dicontohkan guru, sedangkan untuk kemampuan berbicara dan bercerita kegiatan yang dilakukan metode kuis/tanya jawab, serta kurangnya penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar. Sedangkan anak usia dini lebih mudah mengerti dan memahami jika pembelajaran diterapkan dengan langsung praktek/menggunakan media, anak akan gampang mengingatnya karena langsung terlibat dalam kegiatan belajar tersebut.

Madyawati mengemukakan bahwa bermain memang identik dengan dunia anak, permainan dapat dilakukan dengan cara menggunakan alat maupun tanpa menggunakan alat. Permainan yang cocok untuk anak adalah jenis permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak. Melalui kegiatan bermain, tanpa disadari anak sedang mempelajari berbagai istilah dan kosakata (Madyawati, 2016, hal. 135-136). Bermain dapat mengembangkan keterampilan berbahasa yang kesemuanya itu dapat dituangkan dalam bentuk bahasa nyata.

Banyak permainan yang dapat mengembangkan bahasa anak usia dini salah satunya adalah *magic box* (kotak misteri). Dengan permainan *magic box* (kotak misteri) diharapkan dapat berpengaruh terhadap perkembangan bahasa anak terutama dalam berbicara, bercerita dan penambahan kosakata untuk anak. Karena tujuan permainan ini adalah menambah kosakata anak saat anak menjelaskan apa saja yang telah mereka sentuh (Asmawati & dkk, 2010, hal. 9.46). Adapun yang menjadi pertanyaan yang akan dibahas pada penelitian ini, telah dirumuskan sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh penerapan permainan *magic box* (kotak misteri) terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di Ra Al-Fajar Medan Denai T.A 2018/2019?
2. Adakah pengaruh metode kuis/tanya jawab terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di Ra Al-Fajar Medan Denai T.A 2018/2019?
3. Adakah perbedaan penerapan permainan *magic box* (kotak misteri) dengan metode kuis/tanya jawab terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di Ra Al-Fajar Medan Denai T.A 2018/2019?

## **B. Kajian Literatur**

### **1. Perkembangan Bahasa**

Secara sederhana, bahasa dapat diartikan sebagai alat untuk menyampaikan sesuatu yang terlintas di dalam hati. Pengertian bahasa dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer, yang dipergunakan oleh para anggota suatu masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasikan diri (Asrul, 2016, hal. 143-144). Perkembangan bahasa pada anak mempunyai bentuk yang berbeda-beda tiap masanya. Perkembangan bahasa sendiri meliputi berbagai aspek seperti menyimak, berbicara, menulis dan mendengar. Kemampuan ini harus lebih dikembangkan dan diperbaiki. Anak-anak harus belajar mendengarkan, mengingat, mengikuti petunjuk, mencatat detail, memahami ide-ide utama.

Menurut Papalia (Khadijah, 2016, hal. 104) perkembangan bahasa/kemampuan berbahasa anak usia 5-7 tahun sudah dapat mengartikan kata sederhana, tahu beberapa lawan kata. Anak sudah dapat menggunakan beberapa kata sambung, kata depan dan kata sandang dalam pembicaraan sehari-hari. Bahasa egosentrisnya mulai berkembang dan lebih banyak bahasa sosial. Pada usia ini anak sudah memiliki kurang lebih 2000-25.000 perbendaharaan kata.

Dapat diketahui bahwa anak usia dini mendapat perbendaharaan kosa kata dari kombinasi bahasa ibu dan lingkungan masyarakat, dengan seiring berjalannya waktu perbendaharaan kosa kata anak akan meningkat, saat usia taman kanak-kanak sudah mampu menggabungkan kata menjadi kalimat yang panjang.

Dalam Al-Qur'an surah Ar-Rahman ayat 3-4 menjelaskan tentang cara pengajaran manusia pandai berbicara, sebagai berikut (RI, 2011, hal. 531):

( ) عَلَّمَهُ الْبَيَانَ ( )

Artinya: "Dia menciptakan manusia (3) Mengajarnya pandai berbicara (4)"

Dia telah menciptakan umat manusia ini dan mengajarnya mengungkapkan apa yang terlintas dalam hatinya dan terbetik dalam sanubarinya. Sekiranya tidak demikian, maka Nabi Muhammad saw. takkan dapat mengajarkan Al-Qur'an kepada ummatnya. Oleh karena manusia makhluk sosial menurut tabiatnya, yang tak bisa hidup kecuali bermasyarakat dengan sesamanya, maka haruslah ada bahasa yang digunakan untuk saling memahami sesamanya, dan untuk menulis kepada sesamanya yang berada di tempat-tempat jauh dan negeri-negeri seberang, di samping untuk memelihara ilmu-ilmu orang terdahulu, supaya dapat diambil manfaatnya oleh generasi mendatang atas hasil usaha yang diperoleh oleh generasi yang lalu (Al-Maraghiy, 1998, hal. 188).

Perkembangan bahasa anak tumbuh dan berkembang berbeda-beda, ada yang cepat dan lambat, untuk mengetahui kemampuan bahasa anak dapat dilihat melalui karakteristik kemampuan bahasa. Menurut Jamaris karakteristik kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut (Susanto, 2011, hal. 78); (1) Sudah dapat mengucapkan lebih dari 2.500 kosakata; (2) Anak usia 5-6 tahun sudah dapat melakukan peran sebagai pendengar yang baik; (3) Dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan. Anak sudah dapat mendengarkan orang lain berbicara dan menanggapi pembicaraan tersebut; (4) Lingkup kosakata yang dapat diucapkan anak menyangkut warna, ukuran, bentuk, rasa, bau, keindahan, kecepatan, suhu, perbedaan, perbandingan, jarak, dan permukaan (kasar-halus); (5) Percakapan yang dilakukan oleh anak 5-6 tahun telah menyangkut berbagai komentarnya terhadap apa yang dilakukan oleh dirinya sendiri dan orang lain, serta apa yang dilihatnya. Anak pada usia 5-6 tahun ini sudah dapat melakukan ekspresi diri, menukis, membaca, dan bahkan berpuisi.

## 2. Permainan *Magic Box*(Kotak Misteri)

Seorang pendidik harus bisa mengundang senyum, tawa, rileks, dan canda agar suasana kelas menyenangkan dan tidak membosankan. Sehingga pelajaran yang disampaikan guru dapat diterima anak dengan perasaan senang.

Dalam metode pendidikannya, Rasulullah menggunakan metode bermain, dimana beliau senang bermain tebak-tebakan dengan sahabatnya. Imam Al-Bukhari meriwayatkan dari Ibnu 'Umar, bahwa Rasulullah bersabda(Arsyad, 2017, hal. 193):

صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ إِنَّ مِنْ الشَّجَرِ شَجَرَةً لَا يَسْقُطُ وَرَقُهَا وَإِنَّهَا مِثْلُ الْمُسْلِمِ فَحَدَّثُونِي مَا هِيَ النَّاسُ فِي شَجَرِ الْبَوَادِي قَالَ عَبْدُ اللَّهِ فَوَقَعَ فِي نَفْسِي أَنَّهَا النَّخْلَةُ فَاسْتَحْيَيْتُ ثُمَّ قَالُوا حَدِّثْنَا مَا هِيَ يَا رَسُولَ اللَّهِ قَالَ هِيَ

*“Ada sebuah pohon yang daunnya tidak bisa jatuh. Dan pohon itu benar-benar mirip dengan seorang muslim. Katakan padaku, pohon apakah itu?” Ibnu ‘Umar berkata:”Orang-orang beranggapan bahwa pohon itu adalah pohon sahara. Sedangkan aku beranggapan bahwa pohon itu adalah pohon kurma. Tetapi aku malu mengatakannya.” Lalu mereka berkata:”Katakan kepada kami, pohon apakah itu ya Rasulullah?” Beliau menjawab:”Itu adalah pohon kurma.”*

Begitulah, Rasulullah sebagai pendidik yang humoris tidak membosankan dan suka bercanda, sehingga beliau begitu di senangi sahabat-sahabatnya. Karena, beliau menggunakan metode bervariasi dalam mengajar supaya pendengarnya tidak merasa bosan.

Oleh sebab itu, sebaiknya pendidik dapat menghidupkan suasana pembelajaran dengan sesekali memberikan humor maupun permainan-permainan agar peserta didik tidak jenuh dan bosan, sebagaimana Rasulullah juga melakukan teka-teki kepada sahabatnya agar mereka tidak bosan dan jenuh.

Spencer mengemukakan bahwa permainan merupakan kemungkinan penyaluran bagi manusia untuk melepaskan sisa-sisa energi. Karena manusia melalui evolusi mencapai suatu tingkatan yang tidak terlalu membutuhkan banyak energi untuk mencukupi kebutuhan-kebutuhan hidup, maka kelebihan energinya harus disalurkan melalui cara yang sesuai, dalam hal ini permainan merupakan cara yang sebaik-baiknya(Khadijah, 2016, hal. 162).

Jadi, dapat disimpulkan permainan merupakan alat yang digunakan anak untuk kegiatan bermain secara aman sehingga menyenangkan dan menarik bagi anak, untuk

melepaskan sisa-sisa energi, dan bermanfaat untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya, antara lain aspek perkembangan kognitif, bahasa, sosial, emosional, dan fisik.

*Magic box* (kotak misteri) diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia adalah kotak ajaib atau kotak misteri. *Magic box* (kotak misteri) adalah kotak atau kubus yang ukurannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tidak tembus pandang. Dinamakan *magicbox* (kotak misteri) karena permainan ini terbuat dari kardus yang berbentuk kotak, sedangkan misteri karena pada saat kotaknya ditutup, siswa tidak mengetahui benda apa yang ada di dalam kotak tersebut. Setelah tutupnya di buka, baru siswa mengetahui benda yang ada didalam kotak, makanya dinamakan kotak ajaib/misteri. Permainan *magic box* (kotak misteri) adalah permainan menebak benda yang berada di dalam kotak.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan permainan *magic box* (kotak misteri) untuk pengembangan bahasa anak, yang dilakukan dengan cara anak memasukkan tangan kedalam kotak, setelah itu anak menyentuh dan menceritakan kepada teman-temannya apa nama benda yang disentuh, menuliskan nama bendanya dan membaca tulisannya. apabila anak melakukannya dengan baik maka perkembangan bahasa anak telah berkembang, jika anak masih belum mampu melakukannya berarti perkembangan bahasanya belum berkembang.

Permainan *magic box* (kotak misteri) ini bertujuan untuk menambah kosakata anak saat mereka menjelaskan apa saja yang telah mereka sentuh. Anak-anak menggunakan indra peraba untuk mencari tahu dan mengevaluasi pengalamannya tersebut. Meskipun barang-barang yang berada dalam kotak sederhana saja, namun anak-anak tidak tahu apa saja yang ada dalam kotak tersebut. Kegiatan ini berfokus pada kemampuan anak untuk merasakan, mengamati, dan menjelaskan pengamatan mereka. Anak dapat membicarakan bilangan, bahan, bentuk dan ukuran dari berbagai benda tersebut. Hal ini juga mengembangkan kemampuan anak untuk belajar membedakan (Asmawati & dkk, 2010, hal. 9.46).

### **C. Metode Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di RA Al-Fajar Jl. Jermal 15 No. 5, Denai, Medan Denai. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan desain penelitiannya *Quasi Experimental Design* dengan tipe Post-Test Kontrol Grup Desain (*Non Equivalent Control Group Design*) (Emzir, 2015, hal. 102), yang diteliti adalah 2 kelas yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk kelas eksperimen diberikan kegiatan permainan

*magic box* (kotak misteri) dan kelas kontrol menggunakan metode kuis/tanya jawab. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi dalam bentuk checklist ( ) dengan pengumpulan data melalui observasi terstruktur mengenai perkembangan bahasa anak ketika melakukan permainan *magic box* (kotak misteri) saat kegiatan pembelajaran dan dokumentasi. Dan teknik analisa data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis (menggunakan uji t).

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2018, hal. 80). Sesuai dengan judul penelitian maka yang menjadi populasi pada penelitian ini yaitu anak usia dini kelompok B (5-6 Tahun) di RA Al-Fajar yang berjumlah 26 anak terdiri dari 2 kelas yaitu kelas B1 dan kelas B2. Apabila populasi penelitian berjumlah kurang dari 100 maka sampel yang diambil adalah semuanya namun apabila populasi berjumlah lebih dari 100 maka sampel dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih (Suharsimi Arikunto, 2009, hal. 135). Dengan demikian, jumlah populasi dan sampel dalam penelitian ini sama yaitu sebanyak 26 anak yang terdistribusi dalam dua kelas yaitu kelas B1 dan kelas B2 di RA Al-Fajar.

#### **D. Hasil Temuan dan Pembahasan**

##### **1. Hasil Observasi Perkembangan Bahasa**

Hasil observasi perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun dengan penerapan permainan *magic box* (kotak misteri) dan menggunakan metode kuis/tanya jawab pada anak di RA Al-Fajar sebagai berikut:

**Tabel 1 Perkembangan Bahasa dengan Penerapan Permainan *Magic Box* (Kotak Misteri)**

<b>No.</b>	<b>Y<sub>1</sub></b>	<b>X<sub>1</sub></b>
A01	3	8
A02	3	8
A03	4	9
A04	4	9
A05	4	9
A06	5	10



No.	Y <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>
A07	5	10
A08	5	11
A09	6	11
A10	6	12
A11	6	12
A12	6	12
A13	6	12
Jumlah	<b>63</b>	<b>133</b>
Rata-rata	<b>4,8461</b>	<b>10,2307</b>
Median	<b>6</b>	<b>12</b>
Modus	<b>5</b>	<b>10</b>

Dari tabel 1, diketahui bahwa hasil observasi dengan permainan *magic box* (kotak misteri) pre test di kelas eksperimen dengan memperoleh nilai rata-rata 4,8461 dengan nilai terendah 3 dan nilai tertinggi 6, modusnya 6 dan mediannya adalah 5, dan kegiatan dengan permainan *magic box* (kotak misteri) post test di kelas eksperimen memperoleh nilai 10,2307 dengan nilai terendah 8 dan nilai tertinggi 12, modusnya 12 dan mediannya 10.

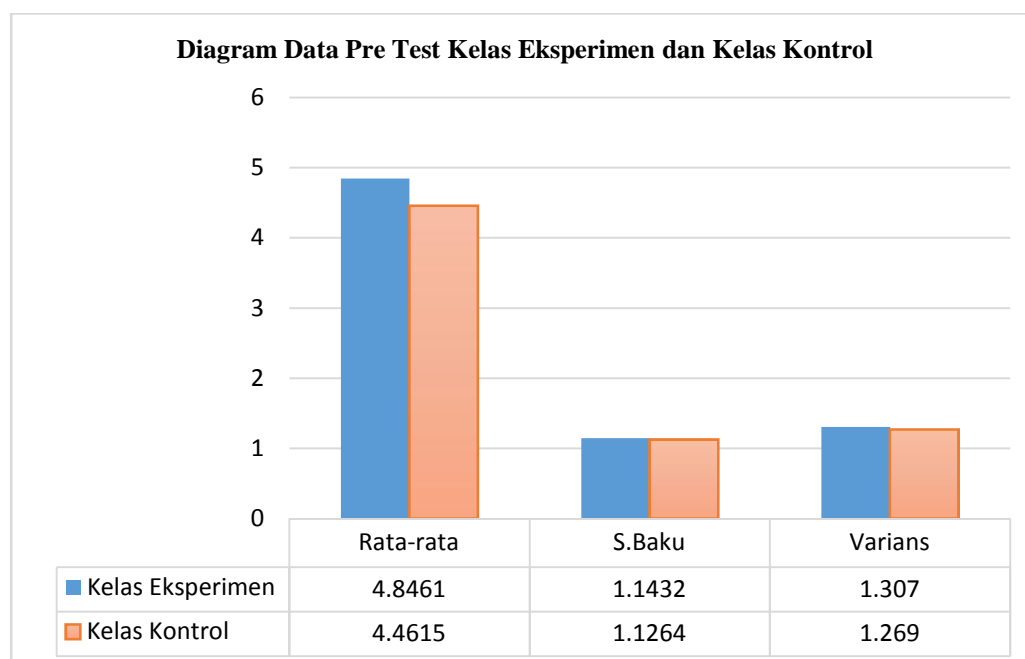
**Tabel 2 Perkembangan Bahasa Menggunakan Metode Kuis/Tanya Jawab**

No.	Y <sub>2</sub>	X <sub>2</sub>
B01	3	7
B02	3	7
B03	3	7
B04	4	7
B05	4	8
B06	4	8
B07	4	8
B08	5	9
B09	5	9
B10	5	10
B11	6	10

B12	6	11
B13	6	11
Jumlah	<b>58</b>	<b>112</b>
Rata-rata	<b>4,4615</b>	<b>8,6153</b>
Median	<b>4</b>	<b>8</b>
Modus	<b>4</b>	<b>7</b>

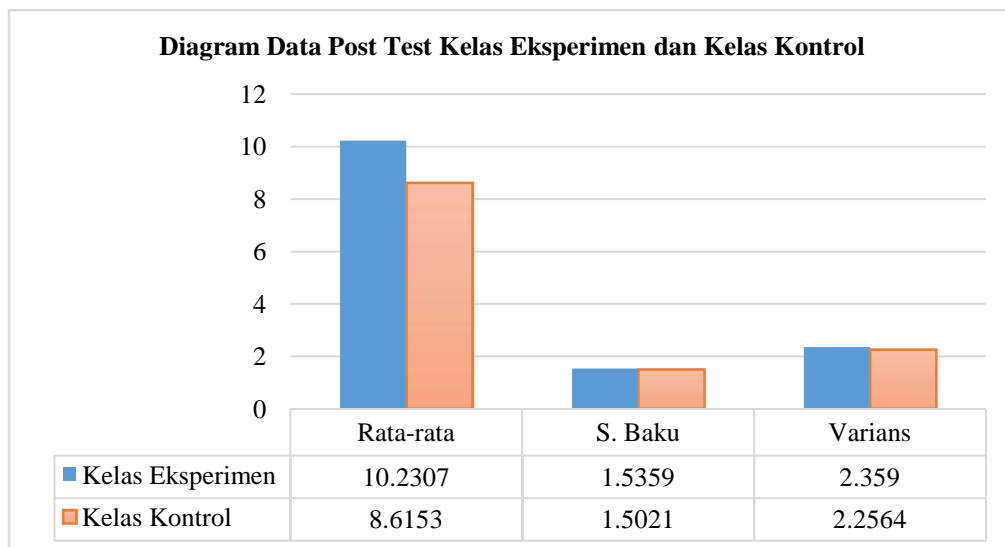
Dari tabel 2, diketahui bahwa hasil observasi dengan metode kuis/tanya jawab pada anak di kelas kontrol pre test diperoleh dengan nilai rata-rata 4,4625 dengan nilai tertinggi 6 dan nilai terendah 3, modusnya adalah 4 dan mediannya adalah 4 dan metode kuis/tanya jawab pada kelas kontrol post test diperoleh nilai rata-rata 8,6153 dengan nilai tertinggi 11 dan nilai terendah 7, modusnya adalah 7 dan mediannya adalah 8.

Berikut disajikan diagram perbedaan perhitungan statistika pre test pada kelas eksperimen dan kontrol, sebagai berikut:



**Gambar 1 Diagram Data Pre Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Berikut disajikan diagram perbedaan perhitungan statistika post test pada kelas eksperimen dan kontrol, sebagai berikut:



**Gambar 2 Diagram Data Post Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

## 2. Analisis Data Hasil Penelitian

### a. Uji Normalitas Data

Untuk menguji normalitas data digunakan uji Liliefors yang bertujuan untuk mengetahui apakah penyebaran data hasil penelitian memiliki sebaran data yang berdistribusi normal atau tidak. Sampel berdistribusi normal jika dipenuhi  $L_0 < L_t$  pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ .

Uji normalitas data pre test perkembangan bahasa anak pada kelas eksperimen diperoleh  $L_0(0,1562) < L_t(0,234)$  dan data pre test kontrol diperoleh  $L_0(0,1975) < L_t(0,234)$ . Dari data post test perkembangan bahasa anak pada kelas eksperimen diperoleh  $L_0(0,1813) < L_t(0,234)$  dan data post test kelas kontrol diperoleh  $L_0(0,1938) < L_t(0,234)$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa distribusi data pre test dan post test perkembangan bahasa anak dengan menerapkan permainan *magic box* (kotak misteri) di kelas eksperimen dan metode kuis/tanya jawab di kelas kontrol berdistribusi normal. Secara ringkas perhitungan data hasil penelitian diperlihatkan pada tabel berikut:

**Tabel 3 Data Hasil Uji Normalitas**

Kelas	Pre Test			Post Test		
	$L_0$	$L_{tabel}$	Keterangan	$L_0$	$L_{tabel}$	Keterangan
<b>Eksperimen</b>	0,1562	0,234	Normal	0,1813	0,234	Normal
<b>Kontrol</b>	0,1975	0,234	Normal	0,1938	0,234	Normal

### b. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas data untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan dalam penelitian berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Untuk pengujian homogenitas digunakan uji kesamaan kedua varians yaitu uji F. Jika  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima. Dengan derajat kebebasan pembilang =  $(n_1 - 1)$  dan derajat kebebasan penyebut =  $(n_2 - 1)$  dengan taraf nyata  $\alpha = 0,05$ . (Langkah-langkah Perhitungan di Lampiran 8)

Ringkasan hasil perhitungan uji homogenitas perkembangan bahasa anak disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 4 Data Hasil Uji Homogenitas**

Data	Varians Terbesar	Varian Terkecil	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$	Keterangan
Pre Test	1,1432	1,1264	1,0149	2,687	Homogen
Data	Varians Terbesar	Varian Terkecil	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$	Keterangan
Post Test	1,5359	1,5021	1,0225	2,687	Homogen

### c. Pengujian Hipotesis

Setelah diketahui bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan homogen, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t. Pengujian hipotesis dilakukan uji satu pihak sehingga kriteria untuk menerima atau menolak  $H_0$  ialah jika  $t_{hitung} >$  pada taraf nyata  $\alpha = 0,05$   $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Diperoleh nilai  $t_{hitung} = 10,2700$  dengan taraf  $\alpha = 0,05$  di dapat tabel t pada dt 24 diperoleh  $t_{tabel} = 2,064$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Kesimpulannya ada pengaruh penerapan permainan *magic box* (kotak misteri) terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di RA Al-Fajar Medan Denai.

Diperoleh nilai  $t_{hitung} = 8,6782$  dengan taraf  $\alpha = 0,05$  didapat tabel t pada dt 24 diperoleh nilai  $t_{tabel} = 2,064$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Kesimpulannya ada pengaruh metode kuis/tanya jawab terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di RA Al-Fajar Medan Denai.

Dari hasil analisis data membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap perkembangan bahasa anak yang mengikuti pembelajaran dengan permainan *magic box* (kotak misteri) dengan anak yang mengikuti pembelajaran dengan metode kuis/tanya jawab. Hal ini ditunjukkan dari hasil analisis data dengan menggunakan uji-t,

diketahui nilai kelas eksperimen diperoleh nilai  $t_{hitung} = 10,2700$  dengan taraf  $\alpha = 0,05$  didapat tabel t pada dt 24 diperoleh nilai  $t_{tabel} = 2,064$ . hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , sehingga hasil penelitian adalah signifikan.

Sedangkan nilai dikelas kontrol di peroleh nilai  $t_{hitung} = 8,6782$  dengan taraf  $\alpha = 0,05$  didapat tabel t pada dt 24 diperoleh nilai  $t_{tabel} = 2,064$ . Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , sehingga hasil penelitian adalah tidak signifikan. Hal ini berarti, terdapat perbedaan signifikan, berdasarkan deskripsi data hasil penelitian, kelompok anak yang belajar dengan permainan *magic box* (kotak misteri) lebih tinggi dibandingkan anak yang belajar melalui metode kuis/tanya jawab anak usia 5-6 tahun di RA Al-Fajar Medan Denai. Berikut disajikan dalam tabel hasil perhitungan uji hipotesis:

**Tabel 5 Data Hasil Uji Hipotesis**

No.	Uji Hipotesis	$T_{hitung}$	$T_{tabel}$	Kesimpulan
1.	Kelas Eksperimen	10,2700	2,064	$T_{hitung} > T_{tabel}$
2.	Kelas Kontrol	8,6782	2,064	$T_{hitung} > T_{tabel}$

Sedangkan hasil analisis data dengan menggunakan uji-t, diketahui nilai *post test* dari kelas kontrol dan kelas eksperimen nilai  $t_{hitung} = 2,7458$  dengan taraf  $\alpha = 0,05$  didapat tabel t pada dt 24 diperoleh nilai  $t_{tabel} = 2,064$ . Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , sehingga hasil penelitian adalah signifikan. Berikut disajikan dalam tabel hasil perhitungan uji hipotesis nilai *post test* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**Tabel 6 Data Hasil Perhitungan Uji Hipotesis Nilai Post Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Skor Rata-rata Nilai Post Test		DK	$T_{hitung}$	$T_{tabel}$	Kesimpulan
Eksperimen	Kontrol				
10,2307	8,6153	24	2,7458	2,064	$T_{hitung} > T_{tabel}$

Tinjauan ini didasarkan pada rata-rata skor hasil perkembangan bahasa anak. Rata-rata nilai posttest anak yang belajar dengan permainan *magic box* (kartu misteri) adalah 10,2307 yang berada pada kategori tinggi (sangat baik) dan nilai rata-rata posttest perkembangan bahasa anak yang belajar melalui metode kuis/tanya jawab adalah 8,6153 yang berada pada kategori cukup tinggi (cukup baik).

### E. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasannya dapat diperoleh beberapa kesimpulan, yaitu: (1) Adanya pengaruh penerapan *magic box* (kotak misteri) terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di RA Al-Fajar Medan Denai. Hal ini dibuktikan pada kelas eksperimen dengan nilai rata-rata pre test (4,8461) dan nilai rata-rata post test (10,2307) yang berjumlah 13 anak dengan nilai  $t_{hitung} = 10,2700$  dengan taraf  $\alpha = 0,05$  di dapat tabel t pada dt 24 diperoleh  $t_{tabel} = 2,064$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima; (2) Adanya pengaruh metode kuis/tanya jawab terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di RA Al-Fajar Medan Denai. Hal ini dibuktikan pada kelas kontrol dengan rata-rata pre test (4,4615) dan nilai post test (8,6153) yang berjumlah 13 anak dengan nilai  $t_{hitung} = 8,6782$  dengan  $\alpha = 0,05$  didapat tabel t pada dt 24 di peroleh nilai  $t_{tabel} = 2,064$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima; (3) Berdasarkan penelitian dan hasil analisis data yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh antara penerapan permainan *magic box* (kotak misteri) dengan metode kuis/tanya jawab terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di RA Al-Fajar Medan Denai. Hal ini dilihat dari hasil analisis data dengan menggunakan uji-t, diketahui nilai post test dari kelas kontrol dan kelas eksperimen nilai  $t_{hitung} = 2,7458$  dengan taraf  $\alpha = 0,05$  didapat tabel t pada dt 24 diperoleh nilai  $t_{tabel} = 2,064$ . Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , sehingga hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , sehingga hasil penelitian adalah signifikan.

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian, maka peneliti mengajukan beberapa saran yang ditujukan kepada berbagai pihak yang berkepentingan dengan hasil penelitian ini, diantaranya: (1) Kepala sekolah disarankan agar dapat menerapkan permainan *magic box* (kotak misteri) di sekolah, mampu menyediakan fasilitas-fasilitas yang mendukung saat menerapkan permainan *magic box* (kotak misteri) agar perkembangan bahasa anak semakin meningkat; (2) Guru disarankan dalam satu minggu harus ada menerapkan permainan *magic box* (kotak misteri) atau permainan lainnya yang dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak di sekolah; (3) Orangtua disarankan untuk mengetahui tingkat perkembangan anak dalam mengembangkan kemampuan bahasa yang dimiliki anak, serta memberikan kesempatan kepada anak untuk menuangkan idenya dengan bercerita dan mencoret-coret atau menulis kosakata sehingga perkembangan anak dapat berkembang.

### **Daftar Pustaka**

- Al-Maraghiy, A. M. (1998). *Terjemahan Tafsir Al-Maraghi*. Semarang: CV. Toha Putra.
- Arsyad, J. (2017). *Metode Pendidikan Rasulullah SAW*. Medan: Perdana Publishing.
- Asmawati, L., & dkk. (2010). *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Asrul. (2016). *Strategi Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Membina Sumber Daya Manusia Berkarakter*. Medan: Perdana Publishing.
- Emzir. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Khadijah. (2016). *Pendidikan Prasekolah*. Medan : Perdana Publishing.
- Madyawati, L. (2016). *Strategi Perkembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Permendikbud. (t.thn.). Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini. *Nomor 137 Tahun 20014*, Bab IV Pasal 10.
- RI, D. A. (2011). *Al-Quran dan Terjemahannya*. Jakarta: Bintang Indonesia.
- Sandy, D. P. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Magic Box Plinko Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Ekosistem Untuk Siswa Kelas V Sdn Lakarsantri Iii Surabaya. *JPGSD*, 2084-2093.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.